Конклавы Следопыта

Конклав кочевника

Следопыты Конклава кочевника обучены иначе, чем другие представители этого класса. Они стараются найти знания, которые помогут им понять саму природу, а также окунуться в основополагающие учения о самой сути и структуре вещей. Кочевники совмещают знания о природе и псионике для достижения своей цели.

Кочевники, как можно понять из названия, предпочитают путешествовать, исследовать и изучать. Они жаждут заполучить как можно больше опыта и знаний, а загадки и секреты могут стать их одержимостью.

Ширина познаний

Начиная с 3 уровня, вы получаете навык владения любым навыком, инструментом или языком по вашему выбору. Вы также получаете преимущество при бросках для избежания ситуаций, когда вам пытаются сбить след магией.

Влияние псионики

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы обучаетесь владению псионикой. Вы можете выбрать три способности из списка ниже. Когда вы достигаете 7, 11 и 15 уровней, то вы можете выучить дополнительную способность из списка ниже.

Стрела кочевника. Вы наполняете оружие силой, которая позволяет вашим выстрелам всегда находить цель. Вы игнорируете помеху при совершении атак дальнего боя. Если помеха должна быть применена, вы не можете получить преимущества в этот ход.

Повадки хамелеона. Вы получаете преимущество в проверках по Скрытности (Ловкость), когда не очарованы или напуганы, а также когда обладаете контролем над своим разумом.

Украсть образ. В качестве действия вы можете скрыть ваше изображение из разума цели. Это существо должно совершить Спасбросок по Мудрости. При провале вы становитесь невидимым для цели до начала следующего хода цели. При успехе Спасброска нет эффектов.

Быстрая разведка. Ваша скорость увеличивается на 10 футов.

Дикий разум. Вы научились резать плоть с особым пристрастием, будь то от удовольствия, опыта, силы воли или всего сразу. Один раз в ход, когда вы бросаете кубики для определения урона оружием, вы можете перебросить один кубик урона.

Раскрытые знания. Выберите два навыка, два языка, два инструмента или каждого по одному, но не больше двух в итоге. Вы получаете навык владения выбранных навыков, языков или инструментов.

Шаг разума. Вы умеете использовать заклинание *туманный шаг* и можете его применять. Использовав это заклинание, вы не можете повторить это действие до конца короткого или длительного отдыха.

Непостоянная воля. Вы можете пожертвовать вашими физическими возможностями для укрепления слабой части вашего персонажа. Вы можете заменить Спасбросок по Ловкости на любой другой Спасбросок сроком до 1 часа. Вы можете сделать это в течение короткого отдыха. Совершать это действие можно неоднократно.

Целостность восприятия. Вы получаете преимущество по Спасброскам по Интеллекту, а также совершаете проверки по Анализу (Интеллект) с преимуществом для определения иллюзий.

Пересмотренный Следопыт

Если вы играете за пересмотренного следопыта из Unearthed Arcana, то этот конклав дает вам дополнительную атаку на 5 уровне.

Память тысячи шагов

На 7 уровне вы используете псионику, чтобы вспомнить свои шаги. В качестве реакции, когда по вам попадают атакой, вы можете телепортироваться в незанятое пространство, которое вы занимали в прошлом ходу. Атака по вам промахивается. Вы можете повторить эту способность после короткого или длительного отдыха.

Три основы

Начиная с 11 уровня, вы становитесь мастером псионики. Выберите одну из способностей ниже. При достижении 15 уровня вы можете выбрать еще одну способность.

Бой тремя оружиями. Вы получаете возможность телепатически контролировать оружие, которое находится в 5 футах от вас. Оно должно быть одноручным, которое вы можете держать в руке. Если вы совершили действие в свой ход, вы можете совершить одну атаку ближнего боя этим оружием в качестве реакции. К броску урона вы не добавляете модификаторы от характеристик.

Вы можете поднимать, толкать или тащить объекты на расстоянии 5 футов от вас без необходимости прикасаться к ним.

Проекция-двойник. Когда вы попадаете по цели метательным или оружием дальнего боя, вы можете бонусным действием создать астральную проекцию себя, нанеся по цели физический урон от выстрела или броска оружия еще раз. Вы не добавляете модификаторы характеристик для определения урона.

Псионик от природы. В качестве действия выберите существо в пределах 60 футов от вас. Это существо должно совершить Спасбросок по Интеллекту. При провале оно получает 3d10 психического урона. Разум цели искажается и поглощается первозданными силами псионики. Повторное применение способности возможно после длительного отдыха.

Легкое приключение

Начиная с 15 уровня, вы можете мистическим образом перемещать свое тело. Вы тратите всю скорость, чтобы мгновенно переместиться на такое же расстояние в любое незанятое пространство, которое вы можете видеть.